

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N. (2011). *Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas IX B SMP Negeri 2 Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aprianto, I. (2016). *Penerapan Model Experimental Learning Menggunakan Multimedia Adventure Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data*. Universitas Pendidikan Indonesia, Departemen Pendidikan Ilmu Komputer, Bandung.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beybee, R. W., Taylor, J. A., Gardner, A., Scotter, P. V., Powell, J. C., Westbrook, A., & Landes, N. (2006). *The BSCS 5E Instructional Model : Origins, Effectiveness, and Applications*. Colorado: BSCS.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya* . Yogyakarta: Andi.
- Campbell, M. A. (2006). *The Effect of The 5E Learning Cycle Model on Students' Understanding of Force and Motion Concepts*. Thesis, University of Central Florida, Departement of Teaching and Learning Principles, Orlando, Florida.
- Fanfarelli, J., & Vie, S. (2015). Medulla : A 2D Sidescrolling Platformer Game That Teaches Basic Brain Structure And Function. *Well Played: A Journal on Video Games, Value and Meaning*, 7-29.
- Fencott, C., Clay, J., Lockyer, M., & Massey, P. (2012). *Game Invaders: The Theory and Understanding of Computer Games*. John Wiley & Sons.
- Hartini, T. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Game Berbasis Model Pembelajaran Modified Inquiry Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK*. Universitas Pendidikan Indonesia, Departemen Pendidikan Ilmu Komputer, Bandung.
- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy*. Irwin/McGraw-Hill.

Fahmi Salfiyari, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SIDE SCROLLING PLATFORMER GAME DENGAN MENGGUNAKAN MODEL LEARNING CYCLE 5E UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Huda, A. F. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbantu Game Graf Menggunakan Model TPS (Think Pair Share) Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik SMK*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Khine, M. S. (2011). *Learning to Play : Exploring the Future of Education with Video Games*. New York: Peter Lang Publishing.
- Kumar, A. (2012). *Algorithmic and Architectural Gaming Design: Implementation and Development: Implementation and Development*. IGI Global.
- Lancaster, G. (2001). *Excel HSC, Software Design & Development*. Pascal Press.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pulsipher, L. (2012). *Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. North Carolina: McFarland.
- Putri, N. E. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game Dengan Model Siklus Belajar 5E Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SMKN 13 Bandung*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rahman, S. M. (2001). *Interactive Multimedia Systems*. Idea Group Inc (IGI).
- Ravichandran, D. (2001). *Introduction To Computers And Communication*. New Delhi: Tata McGraw-Hill Education.
- Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons.
- Smed, J., & Hakonen, H. (2003). *Towards a Definition of a Computer Game : TUCS Technical Report No 553*. Technical Report, University of Turku, Department of Information Technology, Turku.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Fahmi Salfiyari, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SIDE SCROLLING PLATFORMER GAME DENGAN MENGGUNAKAN MODEL LEARNING CYCLE 5E UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima, Bandung.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia, Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Turocy, T. L., & Stengel, B. v. (2001). *Game Theory: CDAM Research Report LSE-CDAM-2001-09*. Technical Report, Texas A&M University & London School of Economics.
- Vaughan, T. (2010). *Multimedia: Making It Work, Eighth Edition*. McGraw Hill Professional.
- Wells, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.